

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Pakaian merupakan salah satu kebutuhan primer yang harus dipenuhi oleh setiap individu. Maka dari itu, industri *fast fashion* tercipta untuk memenuhi kebutuhan tersebut dengan menawarkan harga yang terjangkau dan selalu mengikuti tren *fashion* terkini. Meskipun industri *fast fashion* memenuhi kebutuhan primer setiap individu, industri tersebut juga menimbulkan dampak buruk bagi lingkungan seperti pemakaian pakaian memiliki jangka yang pendek sehingga sampah pakaian produk *fast fashion* dapat terus meningkat.

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah dilakukan, sebagian besar responden setuju jika solusi untuk mengurangi dampak buruk industri *fast fashion* dengan menggunakan aplikasi jual beli pakaian bekas khusus produk *fast fashion* untuk memperpanjang umur pakaian tersebut sebelum menjadi sampah. Pemilihan media aplikasi karena berdasarkan hasil kuesioner responden memiliki kebiasaan berbelanja pakaian baru yang diakses menggunakan *handphone*. Lalu, penulis melanjutkan penelitian dengan melakukan wawancara untuk mendapatkan wawasan yang lebih dalam untuk acuan perancangan aplikasi.

Dalam menjawab permasalahan tersebut, penulis merancang sebuah media belanja berupa aplikasi. Aplikasi tersebut menyediakan pakaian bekas produk *fast fashion* yang bernama Storeroom. Aplikasi Storeroom bertujuan untuk memfasilitasi penggunaanya dalam memperpanjang masa pakaian sebelum pakaian bekas tersebut menjadi sampah dengan menyediakan fitur jual dan beli dalam

aplikasi. Perancangan aplikasi menggunakan beberapa metode terpilih untuk mencapai tujuan perancangan. Penulis juga melakukan uji coba *alpha test* dan *beta test* untuk mendapatkan hasil akhir desain yang maksimal.

Hasil dari *beta test* yang telah dilakukan, penilaian seperti pemilihan warna, desain *button*, penyusunan *layout*, desain *card*, desain *text fields*, desain *product image*, desain *icon*, *microinteractions*, pemilihan *typeface*, dan interaksi pada aplikasi mendapatkan masukan yang cukup memuaskan dari sebagian besar responden dengan hasil akhir perancangan aplikasi. Hasil dari wawancara dengan pembeli pakaian bekas produk *fast fashion* mendapatkan kesan yang cukup memuaskan terhadap fitur beli yang sudah dirancang seperti *flow* sudah dapat dimengerti dan visual pada aplikasi sudah cukup bagus. Tetapi, hasil dari wawancara dengan penjual pakaian bekas produk *fast fashion* memberikan masukan terhadap fitur penjualan seperti informasi proses dengan jasa pengiriman yang digunakan perlu diperbaiki sehingga penjual juga dapat memberikan kesan terpercaya kepada pembelinya. Penambahan fitur yang belum ada seperti pelacakan siklus penggunaan produk juga diperlukan dalam aplikasi bertujuan untuk memastikan bahwa pakaian bekas yang dijual dapat mengurangi sampah pakaian dengan memperpanjang masa pemakaian.

## **5.2. Saran**

Berikut adalah saran yang dapat penulis berikan dalam perancangan aplikasi jual beli pakaian bekas produk *fast fashion*.

1. Memilih dan menggunakan suatu metode yang kredibel untuk tahap proses perancangan sangat penting sebagai acuan karena sudah terbukti kebenarannya sehingga perancangan sesuai dengan kebutuhan.
2. Melakukan penelitian sesuai dengan kebutuhan perancangan untuk mendapatkan wawasan terhadap fitur-fitur yang dibutuhkan pada aplikasi.
3. Memposisikan diri penulis sebagai pengguna aplikasi sehingga dapat berempati dengan pengguna ketika menggunakan aplikasi.
4. Sebagai peneliti yang membutuhkan informasi dari narasumber yang berusia remaja akhir usia tujuh belas sampai dua puluh satu tahun perlu membuat jadwal seperti wawancara yang fleksibel dan wawancara lebih baik dilakukan secara tidak formal.
5. Melakukan uji coba perancangan sesuai dengan target pengguna aplikasi untuk mendapatkan masukan sebagai acuan perbaikan perancangan secara maksimal.
6. Terus melakukan uji coba terhadap perbaikan aplikasi sehingga fitur-fitur yang belum tercapai dapat digunakan dengan baik oleh pengguna.